



K I N D E R M A N N

Résolution XGA

800 ANSI Lumens

Poids 2,5 kg



Nouveau projecteur ultra-portable
informatique / vidéo

KINDERMANN KS 800

- 800 ANSI lumens
- Résolution XSVGA; compatible XGA
- Equipement Multimédia pour travail et Home Cinéma

KINDERMANN KS 800

Projecteur informatique / vidéo mobil - 800 ANSI lumens - haute performance - petit prix!

Le nouveau projecteur informatique / vidéo de KINDERMANN donne de l'élan à votre présentation. Le KINDERMANN KS 800 est votre partenaire idéal pour votre Home office, l'école et vos présentations sur site grâce à son équipement très riche avec correction Keystone digitale, zoom électronique de l'image et seulement 2,5 kg.

Utilisation simple

Le menu multilingue sur écran guide l'utilisateur à travers les démarches. L'auto set up très actuel facilite, à l'aide d'un bouton, la projection des images d'ordinateur et vidéo optimisées. Les renversements de l'image pour projection arrière ou au plafond sont également possibles.

Qualité optimale de l'image

La résolution SVGA avec une technologie intelligente garanti la reproduction optimale des différentes sources d'ordinateur de VGA à XGA. Grâce aux connexions simples aux sources vidéo (DVD, magnétoscope / tous standards), ce projecteur est optimal pour le Home cinéma.

Télécommande IR carte de crédit

Avec le tableau de commande du projecteur ou la télécommande IR au format d'une carte de crédit, la manipulation est très simple.



Zoom digital

Le zoom digital permet d'agrandir progressivement toute partie de l'image jusqu'à 10 fois.



Correction digitale Keystone

La correction digitale rectifie une déformation jusqu'à $\pm 15^\circ$.



Connexions

La connexion à un ordinateur RGB et deux sources vidéo (Composite vidéo et S-vidéo), tout comme les entrées audio correspondantes sont disponibles.

Vous pouvez basculer les sources à tout moment. Le Set up automatique reconnaît tout de suite le signal et veille à une image optimale.



Données techniques:

KINDERMANN KS 800 No de réf. 5865

- Résolution LCD: SVGA 800 x 600 x 3 pixels jusqu'à XGA 1024x768 (compressé)
- Technique LCD: 1 x 1,6" Psi TFT
- Luminosité : 800 ANSI Lumens
- Rapport de contraste : 200 : 1
- Répartition de la lumière : 80%
- Couleurs : 16,7 millions
- Objectif : Focale fixe $f=1,7$; $f=64$ mm, focalisation manuelle
- Correction Keystone optique : 20°
- Correction Keystone digitale : $\pm 15^\circ$
- Distance de projection : 1,5 - 9 m
- Diagonale de l'image : 0,9 - 6,4 m ; (35-250")
- Lampe de projection : 150 W SHP ; changeable par l'utilisateur, avec compteur de durée de vie
- Durée de vie de la lampe attendue : 2000 heures environ
- Tension 100-240 VAC, 50/60 Hz
- Consommation : 250 W
- Température d'utilisation : 10° à 30° C
- Restitution de l'image: SVGA ; VGA (étendu en SVGA), XGA (comprimé); MAC
- Fréquence : verticale : 50-85 Hz, horizontale 24-70 KHz
- Fonction auto setup : Sync auto, Source auto, Position auto, fréquence auto
- Restitution vidéo: Composite vidéo, S-vidéo
- Normes: PAL / SECAM / NTSC
- Résolution vidéo : 650 lignes
- Audio : 2 haut-parleurs intégrés 2W
- Entrée / sortie : Ordinateur : 1 x RGB (entrée) D-Sub 15 Vidéo : 1 x Cinch (composite), 1 x 4 Broches Mini-Din (S-vidéo) Entrée Audio : Ordinateur 1x3,5 mm Klinke stéréo, Vidéo 1 x 1 x 3,5 mm Klinke stéréo, Sortie audio : 1 x 3,5 mm Klinke stéréo
- Télécommande : Télécommande IR Multifonctionnelle; Choix de source, Standby avec arrêt de ventilateur, Menu, Freeze, zoom digital (max 10x), son, correction Keystone électronique
- Dimensions : 27 (l) x 19,2 (l) x 9,9 (h) cm
- Poids : 2,5 kg

Livré avec :

Télécommande infra-rouge avec piles, câble d'alimentation, câble VGA ordinateur, câble composite vidéo, câble audio stéréo 3,5 mm Klinke, adaptateur 3,5 mm Klinke / Cinch, mode d'emploi. Avec sacoche souple pour projecteur et ordinateur portable.

Accessoires optionnels :

5866 Lampe de rechange 150 W SHP

Table dimensionnelle d'images

KINDERMANN KS 800

Objectif standard:	$f = 64$ mm
Ratio de projection :	2
Distance de projection (mm) :	1,5 - 9
Diagonale (m) :	0,9 - 6,4

Distance = Largeur x ratio de projection
Largeur = Distance : Ratio de projection